Avertissement aux utilisateurs de téléviseurs à rétroprojection

Les images fixes peuvent endommager de manière irréversible le tube cathodique ou marquer à jamais les luminophores qui constituent l'écran de ces téléviseurs. C'est pourquoi il est conseillé d'éviter d'utiliser des jeux vidéo trop souvent ou de façon prolongée avec les téléviseurs à rétroprojection.

Prévention des risques d'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance et ce, y compris dans la vie de tous les jours.

Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser IMMEDIATEMENT la partie et consulter votre médecin.

Règles à respecter pour jouer dans les meilleures conditions possibles

- S'installer confortablement, en position assise, le plus loin possible de l'écran.
- Jouer de préférence sur un écran de petite taille.
- Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.
- Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.



 TABLE DES MATIERES

 TOUTES LES COMMANDES

Ce chapitre décrit toutes les commandes qui permettent de configurer le jeu puis d'y jouer. Trois types de périphériques de commandes sont pris en charge par le jeu et tu peux les reconfigurer selon tes préférences (pour plus d'informations, consulte la rubrique *Configuration des commandes*, p. 7).

Commandes de jeu

Action	**Gravis™ GamePad Pro™**	**Microsoft® SideWinder™ GamePad**	**Clavier**
Déplacement du Joueur/Effets	Pavé directionnel	Pavé directionnel	Touches fléchées
Passer/Passe de la tête/Tacle glissé/ Courir vers la balle	Touche **1**/**Rouge**	**A**	S
Long ballon/Tacle	Touche **2**/**Jaune**	**B**	Q
Tirer/Tête	Touche **3**/**Vert**	**C**	D
Activer bonus	Touche **4**/**Bleu**	**X**	Z
Accélération	Touche **8**/**Gâchette droite bas**	**Gâchette gauche**	Maj
Changer joueur/ Geste	Touche **7**/**Gâchette gauche bas**	**Gâchette droite**	Q
Pause/Touche Démarrer	Touche **9**/**SELECT**	**START**	ESPACE

Gestes techniques

Lorsque tu dribbles, appuie sur la touche Geste pour éviter le tacle d'un défenseur. Tu peux également combiner les touches Geste et Tirer pour effectuer un tir puissant connu sous le nom de **Tir du scorpion** – appuie simultanément sur les touches Geste et Tirer. Le joueur effectue un retourné acrobatique.











Commandes dans les menus

Action	GamePad Pro	SideWinder	Clavier	Souris
Sélectionner une option dans le menu	Pavé directionnel HAUT/BAS	Pavé directionnel HAUT/BAS	Touches fléchées	Amener le curseur sur l'option
Faire défiler les options	Pavé directionnel GAUCHE/ DROITE	Pavé directionnel GAUCHE/ DROITE	Touches fléchées	Cliquer avec le bouton gauche sur les flèches
Choisir l'option sélectionnée	Touche **1**/**Rouge**	**A**	ENTREE	Cliquer avec le bouton gauche
Annuler/Revenir à l'écran précédent	Touche **2**/**Jaune**	**B**	Echap	Cliquer avec le bouton droit



INTRODUCTION

Que la vie est belle dans l'univers LEGO® ! Tu es sur le point d'entamer les éliminatoires de la très prisée Coupe LEGO. Mais les choses peuvent changer rapidement – le malicieux Brickster et ses acolytes robots ont plus d'un tour dans leur sac, alors fais attention !

C'est sur toi que repose l'immense responsabilité de composer la meilleure équipe de joueurs. Tes aventures dans le football te mèneront dans les contrées les plus reculées, où tu rencontreras et affronteras les meilleurs footballeurs du LEGOLAND®. Et le dernier match se déroulera dans un lieu encore plus inaccessible...

Seras-tu en mesure de relever le défi ? Auras-tu le bagage technique requis pour effectuer un tacle glissé sur un attaquant de l'équipe des intergalactiques sur Mars ? Freddy Fit, ton arbitre et envoyé spécial et toutes les personnes estimables de l'univers LEGO comptent sur toi. Alors, chausse tes crampons, mets tes protège-tibias et lance-toi dans le tourbillon de *Football Mania* !

Pour plus d'informations sur ce jeu ainsi que sur les autres produits LEGO, consulte le site **www.lego.com/software**

Pour plus d'informations sur les autres titres d'Electronic Arts, rends-toi à l'adresse suivante : **www.ea.com**

Remarque : réfère-toi au guide d'installation fourni avec ce jeu pour obtenir des informations techniques.



MATCH IMMEDIAT

Tu peux disputer un match directement sans te préoccuper des différentes options qui te sont offertes. Il s'agit d'une partie unique qui peut se jouer de un à quatre joueurs.

1. Sélectionne MATCH IMMEDIAT dans le menu principal.
2. Choisis le ou les périphériques de commandes (pour plus d'informations, consulte le chapitre C*hoix de périphérique de commandes* p. 13). Appuie sur la touche **1** pour poursuivre.

   Remarque : tu peux aussi modifier la formation de jeu de ton équipe (consulte la rubrique *Ecran de formation* p. 13). Après avoir opté pour la formation de ton choix, sélectionne CONFIRMER, appuie sur la touche **1**, puis ramène l'icône de ton périphérique de commandes sur le cercle de sélection d'équipe.
3. Appuie sur la touche **1** pour lancer la partie.



CONFIGURATION D'UNE PARTIE

Tu peux modifier certains paramètres qui affectent le jeu dans son ensemble, comme le niveau de difficulté, le volume sonore ou encore la configuration de ton périphérique de commandes. Cette rubrique offre la description de tous les paramètres qui te permettront d'adapter le jeu à tes préférences.

Charger / Sauvegarder partie

Lorsque tu lances *Football Mania* pour la première fois, le programme te demande de saisir un nom afin de sauvegarder ta progression ou de charger des parties préalablement enregistrées. Avec le pavé directionnel, sélectionne un emplacement vide dans lequel ta partie sera sauvegardée, puis fais défiler les lettres pour saisir ton nom. Tu peux également saisir ton nom sur le clavier. Appuie sur la touche **1** pour enregistrer ton nom.

- Après cette sauvegarde préalable, ta progression dans le jeu sera enregistrée automatiquement.
- Avec le pavé directionnel, sélectionne une partie sauvegardée, puis appuie sur la touche **1** pour la charger.

Menu principal



MATCH IMMEDIAT	Il s'agit d'un match unique pour un à quatre joueurs (pour plus d'informations, consulte la rubrique *Match immédiat* p. 5).
AMICAL	Il est comparable à un match immédiat, mais il est assorti d'options que tu détermines avant le début de la partie. Peut également opposer un maximum de quatre joueurs (pour plus d'informations, consulte la rubrique *Mode Amical* p. 11).
HISTOIRE	Elle offre de vivre toute l'Histoire de *Football Mania* qui te verra concourir dans de nombreux tournois dans ta quête contre Brickster pour la récupération de la Coupe LEGO® (pour plus d'informations, consulte la rubrique *Mode Histoire* p. 14).
ZONES DE DEFI	Des terrains d'essai pour t'apprendre à maîtriser les commandes. C'est également à ce niveau que tu débloques des joueurs supplémentaires pour élargir ton équipe (pour de plus amples informations, consulte la rubrique *Zones de défi* p. 16).
COUPE LEGO	Affronte les meilleures équipes venues de 32 pays du monde entier. (pour plus d'informations, consulte la rubrique *Coupe LEGO* p. 15).
OPTIONS	Permet de modifier les paramètres de jeu (pour plus d'informations, consulte la rubrique *Options* p. 6).
RETOUR SOUS WINDOWS	Quitte *Football Mania* et reviens à l'écran de Windows.

Options

Ici, tu peux modifier le son, les commandes, les graphismes et plus encore.

Remarque : les options par défaut apparaissent en **gras**.



Son

Règle les volumes de la musique, des effets sonores et des commentaires dans les scènes intermédiaires.

1. Avec le pavé directionnel, sélectionne l'une des options puis déplace le curseur de volume pour chacune des options.
2. Lorsque tu es satisfait, appuie sur la touche **2**, afin de revenir au menu d'Options.



Configuration des commandes

Choisis la configuration de ta manette ou de ton clavier. Toutes les actions peuvent être redéfinies pour correspondre aux touches de ton choix. Avec le pavé directionnel, fais défiler les options de commandes au sommet de l'écran. Puis appuie sur BAS sur le pavé directionnel pour sélectionner une action et sa touche correspondante. Appuie sur la touche **1** pour modifier une combinaison action-touche, puis appuie sur la nouvelle touche, dont le nom apparaît dans l'emplacement sélectionné.

- Appuie sur la touche **2** pour confirmer la nouvelle combinaison action-touche et revenir au menu d'Options.
- Sélectionne l'option DEFAUT et appuie sur la touche **1** pour réinitialiser toutes les touches.

Configuration de la partie

Avec le pavé directionnel, tu peux modifier les options suivantes :

DIFFICULTE	**FACILE** / NORMALE / DIFFICILE
BONUS	**AVEC** / SANS
DUREE MATCH	Tu peux fixer la durée des matchs à 4, **6** ou 8 minutes

- Appuie sur la touche **2** pour confirmer tes modifications et revenir au menu d'Options.

Graphismes avancés

Personnalise les paramètres graphiques pour optimiser les performances du jeu sur ton ordinateur. Outre la sélection de ton matériel vidéo, quatre options te sont proposées. Certaines de ces options peuvent être différentes selon le matériel vidéo de ton ordinateur. Utilise le pavé directionnel pour modifier les options suivantes de ce menu :

MODE ECRAN	Choisis la résolution de ton choix. La valeur par défaut est **640x480**. Tu peux opter pour une profondeur de couleur de 16 ou **32** bits.
ANTI-CRENELAGE	Permet de définir le niveau de lissage des angles des formes qui s'affichent à l'écran. Les niveaux élevés nécessitent des configurations matérielles plus sophistiquées.

DETAILS JOUEURS	Opte pour BAS, MOYENS ou ELEVES, en tenant compte des performances de ton ordinateur. Des niveaux de détails élevés peuvent entraîner un ralentissement du jeu sur des ordinateurs trop lents.
DETAILS NIVEAUX	Opte pour BAS, MOYENS ou ELEVES, en tenant compte des performances de ton ordinateur.

- Appuie sur la touche **2** pour confirmer ces modifications et revenir au menu d'Options.

Charger / Sauver

Avec le pavé directionnel, tu peux sélectionner les options de ce menu. Appuie sur la touche **1** pour faire ton choix.

CHARG. OPTIONS	Charge des modifications effectuées dans l'écran Options.
SAUVER OPTIONS	Sauvegarde des modifications effectuées dans l'écran Options.
SAUVEGARDES	Charge ou supprime une sauvegarde existante, ou bien encore crées-en une nouvelle.



JOUER A FOOTBALL MANIA

Cette rubrique explique les règles du jeu à la sauce *Football Mania*. Elle détaille également tout ce que tu peux voir à l'écran pendant une partie ainsi que dans les écrans intermédiaires.

Règles du jeu *Football Mania*

Présentation générale

Football Mania est un jeu divertissant, une variation libre sur le thème du football, qui oppose deux équipes de six joueurs. Afin de maximiser le plaisir de jeu et le rythme, les règles du football qui tendent à ralentir un match ont été supprimées, touches et coups francs notamment.

Limites du terrain

Les limites du terrain sont matérialisées par un mur en plasma. Les joueurs peuvent le traverser mais tu découvriras vite qu'il vaut mieux les en dissuader ! Le ballon rebondit sur le mur et reste toujours en jeu, ce qui assure un rythme de jeu soutenu et une action continue.

Détermination du vainqueur après un match nul

Lorsqu'une partie se termine par un match nul, on a recours à une prolongation selon la règle de la mort subite, puis, si nécessaire, à une séance de tirs au but.

Lorsque le temps réglementaire est écoulé sans que les équipes aient pu se départager, le ballon est placé au centre du terrain et une prolongation débute. Pendant la mort subite, celui qui marque le premier est déclaré vainqueur. Si tu décides de jouer un match long, la prolongation en mort subite est allongée proportionnellement.

Si aucun but n'est marqué pendant la prolongation en mort subite, le match se poursuit par la très redoutée séance de tirs au but. Le vainqueur est celui dont l'équipe a marqué le plus de buts dans la série des cinq tirs au but. Si les deux équipes sont encore à égalité après les cinq premiers essais, le sort du match est décidé par une séance de tirs au but en mort subite. Autrement dit, un joueur de chaque équipe s'élance et tente un tir unique. Si une équipe marque et que l'autre manque sa tentative, c'est l'équipe qui a marqué qui remporte le match.

Perdre un match

A un seul joueur, en mode Histoire, tu as quatre possibilités :

- Rejouer le match contre l'équipe qui vient de te battre.
- Jouer contre une équipe que tu as déjà dominée.
- Modifier l'équipe avec laquelle tu joues (voir la rubrique *Modification d'équipe*, p. 15).
- Quitter cette partie et revenir au menu principal en appuyant sur la touche **2**.

Ecran de jeu

Des symboles et icones variés s'affichent à l'écran pendant les matchs ou lorsque le jeu est en pause.

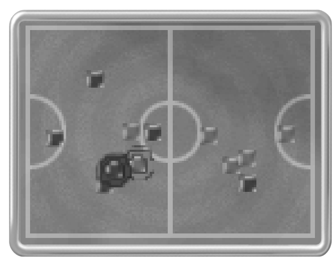


Tableau d'affichage du score et chronomètre

Le tableau d'affichage et le chrono apparaissent en haut de l'écran. Ils sont adaptés au thème du décor dans lequel le match a lieu.



Radar



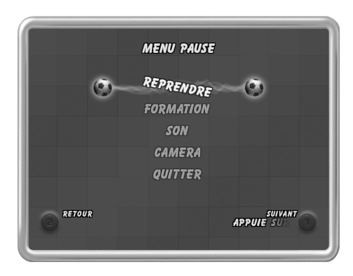
Le radar est une représentation miniature du terrain qui t'indique la position de tes joueurs. Il est situé dans la partie centrale et inférieure de l'écran. Le radar a la même forme que le terrain.

Indicateurs de Bonus

Ils s'affichent dans les coins inférieurs droit et gauche de l'écran et indiquent le bonus actuellement détenu par les Locaux et les Visiteurs. L'apparence des indicateurs change en fonction de l'environnement LEGO® dans lequel le match se déroule.

Menu Pause

L'écran de Pause s'affiche lorsque tu appuies sur la touche Start en cours de match.



REPRENDRE MATCH	Permet de continuer le match.
FORMATION	Modifie la formation dans laquelle évolue ton équipe. Tu ne peux pas échanger les postes de tes joueurs (échanger un gardien de but avec un avant-centre, par exemple). Pour plus d'informations, consulte la rubrique *Formations* p. 13.

SON	Modifie les paramètres sonores (pour plus d'informations, consulte la rubrique *Son* p. 6).
CAMERA	Change l'angle de vue de la caméra (pour plus d'informations, consulte la rubrique *Ecran de Caméra* p. 11).
QUITTER	Abandonne le match et reviens aux écrans de menu.

Ecran de Caméra

Choisis ton angle de vue parmi les six proposés.

Nom de la caméra	**Angle**	**Distance**	**Hauteur**
Ligne touche	Latéral	Moyenne	Moyenne
Ciel	aérien	Eloignée	Haute
Gros plan	Extrémité	Proche	Basse
Large	Latéral	Eloignée	Moyenne
TV	Isométrique	Moyenne	Moyenne
Extrémité	Extrémité	Moyenne	Moyenne



AUTRES MODES DE JEU

Les habitants de l'univers LEGO® savent s'amuser. Leur jeu s'appelle… loisir ! Et ils connaissent de nombreuses façons de s'amuser dans toutes leurs activités, et même dans *Football Mania* ! Outre le mode Match immédiat décrit p. 5, il existe trois autres façons de jouer à *Football Mania*: modes Amical, Histoire et Coupe LEGO.

Mode Amical

Un match amical est une rencontre unique qui nécessite un paramétrage minimal et peut être joué de un à quatre joueurs. Avant de débuter un match amical, tu dois exécuter les trois étapes suivantes :

1. Sélectionner les équipes.
2. Sélectionner le terrain.
3. Affecter les périphériques de commandes.



Ecran de sélection d'équipe

Avec le pavé directionnel, fais défiler les équipes que tu veux voir prendre part au match, même si elles sont contrôlées par l'ordinateur. Tu peux également choisir une équipe perso que tu as créée ou créer une équipe totalement originale. Pour créer ou modifier une équipe personnalisée, sélectionne l'une d'entre elles et appuie sur la touche **1**. Si une équipe existe déjà, on te demande de choisir cette équipe ou de la modifier. Si tel n'est pas le cas, tu es conduit à l'écran de Création d'équipe (consulte la rubrique *Création d'équipe* p. 14).



- Lorsque tu mets en surbrillance le bouton d'une équipe, le nom de celle-ci s'affiche en dessous.

  Remarque : au fur et à mesure de ta progression dans le mode Histoire (consulte la rubrique *Mode Histoire* p. 14), de nouvelles équipes deviennent accessibles. Ces équipes s'ajoutent à la liste du mode Amical.

Les boutons qui représentent les équipes respectent le code-couleur suivant :

Couleur	**Equipes**
Bronze	Equipes du mode Histoire “Le défi”
Argent	Equipes du mode Histoire “La chasse”
Or	Equipes du mode Histoire “ La course à l'espace ”
Bleu	Equipes du mode Histoire “L'épopée spatiale”
Vert	Equipe du joueur en mode Histoire
Rouge	Equipes perso créées par l'utilisateur

- Appuie sur la touche **1** pour sélectionner une équipe.
- La première équipe sélectionnée est l'équipe locale et la deuxième l'équipe visiteuse.
- Appuie sur la touche **1** pour confirmer ton choix d'équipes.
- Appuie sur la touche **2** pour annuler ton dernier choix.

Ecran de sélection du terrain



- Avec le pavé directionnel, fais défiler les différents lieux accessibles pour choisir le terrain. L'arrière-plan change en fonction du terrain sélectionné.
- Appuie sur la touche **1** pour confirmer ta sélection et passer à l'écran suivant.

  Remarque : au fur et à mesure de ta progression dans le mode Histoire (consulte la rubrique *Mode Histoire* p. 14), de nouveaux terrains deviennent accessibles. Ces terrains s'ajoutent à la liste du mode Amical.

Ecran de choix de périphérique de commandes

La simple sélection des équipes ne détermine pas laquelle tu mèneras. Ce choix s'effectue dans cet écran. La colonne centrale d'icônes recense tous les périphériques de commandes disponibles, un ou plusieurs selon le nombre de ces périphériques reliés à ton ordinateur. Appuie à GAUCHE ou à DROITE sur le pavé directionnel selon l'équipe que tu désires diriger. Ton choix final est mis en surbrillance. Les modifications de formation d'équipe ont lieu dans cet écran mais sont décrites dans le chapitre suivant.

Formations

1. Après avoir sélectionné ton équipe dans l'écran de choix de périphérique de commandes, appuie à nouveau à GAUCHE ou à DROITE sur le pavé directionnel pour sélectionner le dessin du terrain miniature.
2. Appuie sur la touche **1** pour afficher l'écran de Formation. C'est ici que tu détermines le style de jeu de ton équipe : Défense, Equilibre ou Attaque. Le dessin du terrain se modifie pour refléter la nouvelle formation.
3. Après avoir choisi le style de jeu, appuie sur BAS sur le pavé directionnel pour sélectionner CONFIRMER, puis sur la touche **1** pour poursuivre ou sur la touche **2** pour annuler et revenir à l'écran précédent.
4. Ramène l'icône de ton périphérique de commandes jusqu'au cercle de sélection d'équipe et appuie sur la touche **1** pour poursuivre ou sur la touche **2** pour annuler et revenir à l'écran précédent.

Mode Histoire

L'histoire débute avec la qualification pour la Coupe LEGO®, le plus important des tournois qui ait jamais eu lieu, dans lequel tu dirigeras l'équipe de ton choix. Si tu montres un assez grand talent pour remporter la Coupe LEGO, tu es récompensé par un trophée extraordinaire. Mais ce n'est pas la fin du Mode Histoire, ce n'est même que le début ! C'est au moment où le fourbe Brickster dérobe ton prix que tu pars pour un long périple afin de récupérer celui-ci ! Tu visiteras notamment des îles mystérieuses, des vallées enneigées, des châteaux médiévaux… et de nombreux autres endroits plus surprenants encore !

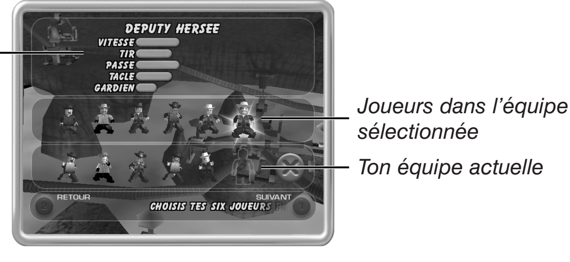
Configuration du Mode Histoire

Trois étapes sont requises avant de débuter un match en mode Histoire :

1. Créer et modifier des équipes (pour de plus amples information, consulte les rubriques *Création d'équipe* p. 14 et *Modification d'équipe* p. 14)
2. Choisir un terrain (pour plus d'informations, consulte la rubrique *Ecran de sélection du terrain* p. 13)
3. Affecter les périphériques de commandes (pour de plus amples informations, consulte la rubrique *Ecran de choix de périphérique de commandes* p. 13)

Création d'équipe

Après avoir sélectionné HISTOIRE dans le menu principal, l'écran de Création d'équipe s'affiche. C'est ici que tu sélectionnes les six joueurs de ton équipe, qui défendront tes couleurs dans le mode Histoire. Avec le pavé directionnel, fais défiler les différentes équipes disponibles. De nouvelles équipes apparaissent dans cette liste chaque fois que tu bats une équipe en mode Histoire.



- Appuie sur la touche **1** pour sélectionner une équipe et afficher la liste de ses joueurs.

Avec le pavé directionnel, fais défiler les joueurs. Lorsqu'un joueur est sélectionné, tu peux voir ses caractéristiques de vitesse, tir, passe, tacle et son talent comme gardien. Appuie sur la touche **1** pour ajouter un joueur à ton équipe. Réitère cette opération jusqu'à ce que tu aies recruté six joueurs.

- Tu peux renvoyer un joueur en le sélectionnant puis en appuyant sur la touche **1**.

Tu dois alors baptiser ton équipe. Avec le pavé directionnel, fais défiler les lettres afin de les sélectionner et d'écrire le nom que tu as choisi. Appuie sur la touche **1** lorsque tu as terminé.

- Les équipes créées en mode Histoire peuvent aussi être utilisées en Zones de défi (pour de plus amples renseignements, reporte-toi à la rubrique *Zones de défi*, p. 16).

Tu peux modifier la structure de ton équipe entre les matchs du mode Histoire, remplacer des coéquipiers par des joueurs des nouvelles équipes qui deviennent disponibles à mesure que tu progresses.

Modification d'équipe

Après avoir créé une équipe, tu peux la modifier en sélectionnant MODIFIER EQUIPE dans le menu suivant. L'écran de modification d'équipe est identique à celui de Création d'équipe. Procède de la même façon que pour créer une équipe (pour plus d'informations, consulte la rubrique *Création d'équipe* p. 14).

Coupe LEGO®

La Coupe LEGO se déroule en deux phases. Au premier tour, il y a huit groupes de quatre équipes, soit trente-deux équipes. Chaque équipe affronte chacune des trois autres équipes du groupe (tournoi par poule). A l'issue de ces matchs, les deux meilleures équipes de chaque groupe sont qualifiées pour le tour suivant.

A partir du deuxième tour, le tournoi progresse par élimination directe; une seule défaite et tu es éliminé ! Chaque équipe qualifiée joue un huitième de finale. Les vainqueurs des huitièmes jouent des quarts de finale, et ainsi de suite jusqu'à la finale.

Ecrans de la Coupe LEGO

Choix de l'équipe

Le premier écran que tu découvres en mode Coupe LEGO, te permet de choisir quel pays tu vas représenter dans le tournoi. Avec le pavé directionnel, fais défiler toutes les équipes. Appuie sur la touche **1** pour choisir une équipe.



Après avoir sélectionné une équipe, les possibilités suivantes s'offrent à toi :

MATCH SUIVANT	Passe à l'écran de choix de périphérique de commandes (consulte la rubrique *Ecran de choix de périphérique de commandes* p. 13), puis au match lui-même.
VOIR RESULTATS	L'écran de résultats indique les points marqués par chaque équipe. Le système de points attribue 3 points pour une victoire et 0 pour une défaite. En mode Coupe LEGO®, il n'y a pas de matchs nuls. Dans le cas d'un score de parité à la fin du temps réglementaire, les équipes disputent des prolongations, puis, le cas échéant, une séance de tirs au but.

- Utilise le pavé directionnel puis appuie sur la touche **1** pour sélectionner une équipe en particulier et voir ses résultats en détails.

Ces options apparaissent entre chaque rencontre.

- Les Groupes de la Coupe LEGO (Premier tour) sont tous joués dans le même stade, alors que les quarts de finale, demi-finales et la finale ont lieu dans des stades différents.

Si tu ne parviens pas à te qualifier pour le tour suivant, tu es éliminé de l'épreuve. Toutefois, si tu te qualifies, l'option MATCH SUIVANT t'est proposée.

Autres tours de la Coupe LEGO

Les écrans des deuxième tour, quarts de finale, demi-finales et de la finale de la Coupe LEGO sont tous identiques. Ils affichent les équipes restantes et les matchs à suivre.

Lorsque tu appuies sur la touche **1**, tu entames le match. A l'issue de chaque match, tu reviens à ces écrans pour consulter les résultats de tous les matchs. Si tu te qualifies, tu passes au tour suivant, sauf pour la finale.

Zones de défi

C'est dans les zones de défi que tu affines tes aptitudes de passeur, dribbleur et ta maîtrise des tacles notamment. Il y a six zones distinctes correspondant à six environnements LEGO différents, mais elles ne sont accessibles que progressivement et dans un certain ordre. Après avoir sélectionné une zone de défi, tu dois sélectionner un joueur puis un périphérique de commandes pour pouvoir exécuter le défi.



1. Briseur de porte

Aptitude à l'épreuve : dribble
Environnement : ville LEGO®



Cet exercice a pour cadre un chantier de construction. Tu te trouves au beau milieu de ce chantier avec le ballon à tes pieds et des portes de sécurité sont disposées tout autour de toi. Une porte se met à clignoter et un chrono déclenche un compte à rebours. Traverse, balle au pied, les portes en respectant l'ordre indiqué par les lumières rouges clignotantes et dans le temps imparti.

Si tu réussis une étape, ne te repose pas sur tes lauriers, les portes se multiplient après chacune de tes réussites. De même, les lumières rouges clignotent dans un ordre aléatoire, ce qui signifie que le parcours est toujours différent. Termine toutes les étapes dans le temps imparti pour pouvoir recruter un nouveau joueur spécialiste du dribble dans ton équipe (pour plus d'informations, consulte le chapitre *Déblocage de joueurs* p. 20).

2. L'enfer du canyon

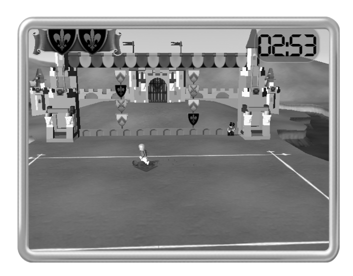
Aptitude à l'épreuve : tir
Environnement : fort dans le désert



Tu dois empêcher la construction du Fort LEGO en tirant dessus. Les briques tombent du ciel et se superposent progressivement devant toi. Et pour corser le tout, un canyon te sépare du fort. Retarde la construction du fort en touchant des cibles et en l'endommageant autant que tu peux. Si tu réussis, tu pourras recruter un nouveau joueur dont la spécialité est le tir (consulte la rubrique *Déblocage de joueurs* p. 20).

3. Tourner les boucliers

Aptitude à l'épreuve : passe
Environnement : terrain de joutes



Il y a plusieurs piliers sur lesquels des boucliers sont accrochés. Chaque bouclier a une forme ou une couleur différente. Tu dois faire correspondre les boucliers de la rangée inférieure avec ceux qui apparaissent dans le coin supérieur gauche de l'écran. Pour ce faire, « passe » la balle aux boucliers (touche-les), qui, lorsqu'ils sont frappés tournent et te renvoient la balle. Le bouclier touché disparaît et la pile de boucliers baisse d'un cran. Lorsque le motif est le même, les boucliers disparaissent de la pile et une nouvelle série de boucliers s'affiche. Viens à bout de toutes les séries dans le temps imparti et tu pourras recruter un nouveau joueur, expert dans l'art de passer la balle (consulte la rubrique *Déblocage de joueurs* p. 20).

4. Momies en folie

Aptitude à l'épreuve : tacle
Environnement : tombeau de momies



Les momies courent balles au pied. Tu dois les tacler pour attraper les balles avant qu'elles n'atteignent tes coéquipiers en bas de l'écran. Lorsque tu réussis un tacle, la momie perd le ballon et disparaît dans un nuage de fumée. Toutes les momies ne se comportent pas de la même manière.

Ne laisse pas les momies atteindre le fond de la tombe ou tu auras une

mauvaise surprise. Si tu parviens à défendre la tombe contre les momies, tu pourras recruter un joueur, expert en tacle (consulte la rubrique *Déblocage de joueurs* p. 20).

5. Tir sur le coffre

Aptitude à l'épreuve : tête défensive

Environnement : quai des pirates



En haut de l'écran, des pirates tirent des boulets de canon sur tes piles d'or au bas de l'écran. Le but du jeu est de les intercepter en effectuant des têtes, des reprises de volée ou des contres avant que l'or ne soit détruit. Plusieurs canons se mettent à tirer au fur et à mesure que les pirates allument les mèches. Si tout ton or est détruit, tu perds la partie. Protège ton magot pour pouvoir recruter un nouveau joueur, expert en têtes, dans ton équipe (consulte la rubrique *Déblocage de joueurs* p. 20).



6. Rude épreuve

Aptitude à l'épreuve : footballeur
Thème : plaines glacées



Freddy Fit te donne une série de tâches à accomplir dans les conditions réelles de *Football Mania*. Dans le temps qui t'est imparti, tu dois effectuer un certain nombre de mouvements, utiliser correctement des bonus, ou marquer un but, le tout contre une équipe d'excellent niveau. Survis à ce “camp d'entraînement” pour pouvoir recruter un nouveau joueur dans ton équipe (consulte la rubrique *Déblocage de joueurs* p. 20).

Déblocage de joueurs

Chaque fois que tu viens à bout d'une Zone de défi, tu débloques un nouveau joueur. Il est alors à ta disposition dans l'écran de Création d'équipe (consulte la rubrique *Création d'équipe* p. 14). Les aptitudes du nouveau joueur correspondent à celles travaillées dans la zone de défi. Par exemple, le joueur que tu as débloqué dans la zone Briseur de porte est un excellent dribbleur.

Niveau	**Joueur débloqué**	**Aptitude**
Briseur de porte	Steve Sixpence	Dribble / Vitesse
L'enfer du canyon	Shane Sharpshoot	Tir
Tourner les boucliers	Sir Pinpoint	Passes
Momies en folie	Eddie Elbow	Tacles
Tir sur le coffre	Horatio Header	Têtes
Rude épreuve	Reigel	Maîtrise technique absolue !



MODE MULTIJOUEUR

Comment connaître ta vraie valeur sans comparer tes talents à ceux de tes amis ? *Football Mania* offre à quatre joueurs (humains) de s'affronter dans une même partie, chacun possédant le contrôle d'un aspect unique de l'action.

Mode multijoueur Amical

Dans le mode multijoueur Amical, tes amis peuvent s'affronter à l'écran. La partie est entièrement paramétrable. Tu peux décider de l'intervention ou pas de bonus. Il existe plusieurs variantes de jeu :

Un contre un

Un contre deux

Deux contre deux

Deux en coopératif

Dans ce mode multijoueur, tu as le choix entre tous les terrains déverrouillés.

Mode multijoueur Histoire

Tu peux connecter deux périphériques de commandes afin que deux joueurs fassent ensemble l'expérience du mode Histoire. Les deux dirigent simultanément la même équipe contre l'ordinateur.

Le multijoueur en mode Histoire diffère quelque peu du mode Amical. Tu peux choisir ton équipe parmi les thèmes déverrouillés. Les joueurs reçoivent leur affectation au début de chaque match.

Mode multijoueur Coupe LEGO®

En mode multijoueur Coupe LEGO, le jeu est identique au mode Amical, avec, en plus, le plaisir de disputer la Coupe. Ici encore, tu disposes de plusieurs variantes :

Un contre un

Un contre deux

Deux contre deux

Deux en coopératif

BONUS

Ce chapitre dresse la liste de tous les Bonus disponibles dans le jeu et donne une brève description du fonctionnement de chacun.

Types de Bonus



Voler la balle Téléporte la balle de l'endroit où elle se trouve vers le joueur que tu contrôles.



Super vitesse Augmente de façon spectaculaire la vitesse de ton équipe.



Commandes inversées Inverse les commandes de ton adversaire.



Ballon fusée Transforme la balle en une fusée qui s'envole jusqu'au but adverse. La fusée peut percuter jusqu'à deux joueurs. Au-delà, elle explose et reprend la forme d'un ballon.



Ballon bombe Transforme la balle en une bombe à retardement. A l'expiration du délai, BOUM BADABOUM ! Les joueurs adverses qui se trouvent à proximité, à l'exception du gardien, tombent à la renverse.



Homme fort Crée un champ de force autour du joueur que tu contrôles, mais pour un temps limité seulement. Le joueur Homme fort redevient "normal" au bout de deux tacles (ou de deux contacts avec les joueurs adverses). Ce Bonus ne peut pas être transmis à un autre joueur.



A moi, a moi Dérobe le bonus de ton adversaire s'il en a un.



Au hasard comme son nom l'indique, cela peut être *n'importe quoi*. Après qu'un Bonus a été sélectionné aléatoirement, tu dois encore l'activer avec la touche **4**.

Ramasser des Bonus

Les bonus sont représentés sur le terrain par de petits icônes dans des boîtes en verre. Ramasse les Bonus en passant dessus. C'est aussi simple que ça !

Utilisation des Bonus

Lorsque tu as ramassé un bonus, il apparaît au bas de l'écran dans l'emplacement réservé à ton équipe. Chaque équipe ne peut avoir qu'un seul bonus en réserve à la fois. Si tu veux ramasser un autre bonus, tu dois d'abord activer celui que tu détiens.

- Pour activer un bonus, appuie sur la touche **4**.

Bonus en mode multijoueur

Chaque joueur peut ramasser un bonus, qui s'affiche alors au bas de l'écran dans la réserve de bonus de son équipe. Chaque joueur peut alors activer un bonus quand ça lui chante, c'est pourquoi une bonne coopération est requise !





L'EQUIPE DE FOOTBALL MANIA

Silicon Dreams Studio Limited

Conception : David Rutter, Mark James, Andy Hersee

Conception du jeu : Football Mania Team

Nous remercions particulièrement : Andy Lee

Responsable programmation : Mark James

Programmation : Iain Hutchison, Ian Tomkins, Mark Newington, Bob Dawe, Garry Brady, Dave Malcolm, Roxby Hartley, Giles Park, Theodore Ntogiakos:

Moteur PC et bibliothèques : Leigh Davies, Jon Story

Moteur console et bibliothèques : Rod Mack, Andy Sage

Programmation outils : Dave Malcolm, Tim Pynegar

Programmation supplémentaire : Andy Hersee, Adrian Cook, Martin Nicholas

Responsable infographie : Dave Whitehead

Modélisation personnages : Nina-Simeone Drabwell, Jonathan O'Connor, Brian Hartley

Modélisation 3D et décors : Nina-Simeone Drabwell, Dave Whitehead, Brian Hartley, Mike Snowdon, Gav Cooper, Kevin Wicks, Shane Mitchell, Jonathan O'Connor

Nous remercions : Michael Leslie

Animation personnages : Jonathan O'Connor, Alex Montagnani, Ian Lovell, Simon Hodgkiss

Producteur : David Rutter

Producteur associé : John Jennings

Test: Troy Lonergan

Musique et effets sonores : John Hancock, Stafford Bawler

Directeur général : Gavin Cheshire

Directeur technique : Andy Hersee

Directeur artistique : Nina-Simeone Drabwell

Directeur relations publiques : Dene Landucci

Assistance technique : Martin Smith, Jason Sheldon

Nous remercions particulièrement : Geoff Brown, Darren Drabwell, Linda Richardson, Katie Cromwell, Victoria Stacey, Linda Clarke, Carole O'Neill, Helena Giles, and All at Silicon Dreams Studio and Kaboom Studios

LEGO®

Vice-président du logiciel : Tom Stone
Directeur de la production : David Ratcliffe
Producteur principal : Darren Potter
Producteur : Dan Llewellyn
Producteur associé : Lawrence Doyle
Directeur des opérations logiciel: Kevin Turner
Chef de projet : Geoff Smith
Directeur technique : Ian Johnson
Analyste logiciel : Warren Leigh
Directeur de la marque : Sean Ratcliffe
Responsable marketing : Sara Marshall
Responsable affaires commerciales : Clive Illenden
Directeur affaires commerciales : Staci Kalama
Responsable étude de marché : Tim Price
Un grand merci à toute l'équipe de LEGO Software pour son soutien et sa participation

Electronic Arts Redwood Shores

Production:

Producteur exécutif : Dave Ross
Producteur associé : Michael Ress
Responsable Int'l production : Atsuko Matsumoto
Spécialiste Int'l production : Jonathan Silverman
Chef de produit principal : Steve Perkins
Chef de produit : Anne Kain
Relations publiques : Nyla Comisso, Tim McDowd
Emballage : Scott Gillette
Studio : Paulette Doudell, Steve Sammonds, Rosalie Vivanco
Masterisation : Michael Deir, Chris Espiritu, Kima Hayuk, Michael Yasko
Rédacteur documentation : Kevin Lamb, Lambo Creative
Correcteur documentation : Dan Davis
Contrôle qualité consommateurs: Simon Steel, Dave Knudson, Darryl Jenkins, Andrew Young, Tony Alexander, Anthony Barbagallo, Ben Smith, Russell Medeiros
Test configurations : Dave Koerner, Dave Caron, Mark Gonzales, Angelo Bayan
Responsable tests : Kurt Hsu
Superviseur tests : Ludon Lee
Chef d'équipe tests : Justin Mcleod
Assistant principal : Andrew Cook

Testeurs : Michael Cribbin, David Higuchi, Charles Paw, Jason Ng, Isa Abdul-Aziz, Zach Mumbach, Stewart Graff

Nous remercions particulièrement : Edwin Caparaz, Kathy Frazier, Frank Pape, Tom Frisina, Harald Seeley, Scott Evans, Josh Hendren, Paul Armatta, Ken Balthaser, Jamil Dawsari, Matt Mcknight, Jeff Hasson, Celeste Murillo, Evelyn Walker

Electronic Arts Europe

Chef de projet localisation Europe : Isabelle Martin

Responsables localisation : Suède : Rebecca Persson ; Italie : Micaela Belluzzo ; Allemagne : Michaela Bartelt ; France : Christine Jean ; Espagne : Luis Pines

Coordination localisation: Suède : Mia Opancar ; Allemagne : Bettina Bachon ; RU : Rebecca Gordon ; France : Stéphane Tachon ; Espagne : Jose Luis Rovira

Traduction : Suède : Magnus Jildestad ; Italie : Project Synthesis ; Allemagne : Britta Haimüller, Nadine Monschau, Robert Böck ; France : Around the Word ; RU : Gerry Mcginley ; Espagne : Enrique Sanchez-Real

Test de localisation : Suède : Jesper Broström ; Italie : Project Synthesis ; Allemagne : Dirk Vojtilo ; France : Lionel Berrodier ; Espagne : Antonio Yago, Jose Ramon Sagarna ; RU : Dave Fielding

Responsable des opérations CQC pour l'Europe : Linda Walker

Responsable des tests du CQC européen : Jean-Yves Duret

Supervision des tests du CQC européen : David Fielding

Chefs des tests du CQC européen : Andrew Chung, Paul Richards, Ben Jackson

Testeurs du CQC européen : James Bolton, Dean Choudhuri-Bennett, Paul Davies, Luke Didd, Fritz Ehlers, Oliver Hampton, Tony Hopkins, Andrea Iori, Jamie Keen, Ramon Mella-Alvarez, Gary Napper, Tuire Ollila, Ian Smithers, Steffen Thjell-Moller, Iain Willows

Responsable de la plate-forme du CQC européen : James Featherstone

Spécialistes de la plate-forme du CQC européen : Ashley Powell, James Arup, James Norton, Tim Wileman

Responsable de production : Jenny Whittle

Responsable de la publicité : Silvia Byrne

Responsable de publicité créative : Candice Westman

Mise en page documentation et coordination de traduction : Paul Ryan

Coordination de la localisation Web : Ai-Lich Nguyen

Coordination éléments : Emma Ward

Studio: Anne Miller, Phil Jones

Responsable marketing européen : Susann Oelschlegel

Assistant marketing européen : Christian Sponziello

Besoin d'une aide technique ? Reporte-toi au guide d'installation fourni pour plus d'informations.

Avertissement

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE.

CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS.

CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS.

CES TERMES ET CONDITIONS N'AFFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix jours de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée au dos de ce document, accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie est complète et n'affecte pas vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement (par exemple apparition de rayures sur le support). Dans ces cas précis, les conditions d'échange seront les mêmes que celles décrites dans le paragraphe "Retour après la garantie".

Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés.

Retour après la garantie

Pour faire remplacer tout support endommagé après expiration de la période de garantie, dans la limite des stocks disponibles, envoyez celui-ci à l'adresse mentionnée ci-dessous :

ELECTRONIC ARTS FRANCE, service consommateurs, Parc d'affaires de Crécy, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Joignez à votre envoi la photocopie de la preuve d'achat, une description du défaut, vos coordonnées complètes (adresse et numéro de téléphone) et un chèque ou un mandat de 15 € par CD ou 30 € par jeu de CD (2 CD ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi du jeu ou d'une partie du jeu à Electronic Arts ne sont pas remboursés.

Pour obtenir des soluces, codes et astuces sur des jeux Electronic Arts, composez le **08 36 68 55 15** (0,34 €/minute). Vous pourrez aussi gagner de nombreux jeux vidéo tous les mois.


GO
www.LEGO.com
JOIN THE FUN!